

MUTANT CHRONICLES

WARZONE

EN INTRODUKTION TILL FIGURSLAGSSPEL



Heartbreaker™

EN GRATIS INTRODUKTION
TILL DET SNABBASTE OCH
HÄFTIGASTE FIGUR-
SLAGSPELET NÅGONSIN!





En enhet Mishimasamurajer gör ett banzaianfall mot Bauhaushusarer



Resterna av en Capitolstyrka kämpar mot en enhet Blood Beret



Jorden, slutet av 2200-talet. Mänsklighetens öde är beseglat. Pest, svält, revolter och oroligheter genomtränger alla nivåer i samhället världen över. Medan de stora korporationerna planerar för att rädda de sina, svälter miljonerna.

UTVANDRINGEN

Snart börjar Utvandringen. De fyra mega-korporationerna samlar sina undersåtar och erövrar nya världar. Capitol lägger beslag på Mars och Luna, Bauhaus erövrar Venus, Merkurius tas av Mishima, medan Imperial jagar efter det som blivit över. Jorden ligger övergiven, försatt i karantän.

Solsystemet befinner sig i en ny tidsålder. Västståndet och äran sprider sig och leder till en ny teknologi. Civilisationen botar sina sjuka och föder sina hungriga.

DEN MÖRKA SYMMETRIN

Ända tills människan anländer till Pluto, en mörk ödemark ytterst i solsystemet. Planeten utforskas under en kort tid av Imperials conquistadorer, som hittar en märklig

ståltavla. Men plötsligt bryts kontakten och den Mörka Symmetrin omfamnar hela universum.

Logiken, teknologins hörnsten, gör upp-
ror mot mänskligheten, och de tänkande maskinerna bryter samman. Den Mörka Själén finns överallt, men den är för ofattbar för att mänskligheten ska kunna bekämpa den. Rykten om sabotage uppstår överallt; bevis om att en korporation planerar förräderi mot en annan uppträder, trots att de uppenbart är falska. Den Mörka Symmetrin skapar rädsla och skräck.

KARDINAL DURAND

Och krig. På varje värld, mellan alla megakorporationerna, utbryter krig; det Första Korporationskriget.

In i denna mörka tidsålder stiger en man med både hopp och visioner. Nathaniel Durand talar mot mörkret. Han är upplyst och besitter förmågan att genomskåda den Mörka Symmetrins genomträngande påverkan. Han predikar mot de perverterade tänkande maskinerna. Med sin välsignade Konst och makt över Ljusets styrkor sprids kampen. Och folket lyssnar.

FOR MORE INFO,
please contact:

WEB SITE:
<http://www.target.se>

E-MAIL:
warzone@target.se

COPYRIGHT © 1996
TARGET GAMES. ALL
RIGHTS RESERVED.
WARZONE: MUTANT
CHRONICLES AND ALL
CHARACTER NAMES
AND THE DISTINCTIVE
LIKENESSES
THEREOF ARE TRADE-
MARKS OF TARGET
GAMES AB. MUTANT
CHRONICLES IS A
REGISTERED
TRADEMARK IN THE
U.S.A. USED UNDER
AUTHORIZATION.



Korporationerna lyckas inte stoppa Durand. Hans andliga överhöghet blir allmänt erkänd. Han bildar Brödraskapet och blir dess första kardinal. Han organiserar de fyra direktoraten, bygger de första katedralerna och förhandlar fram Heimburg-avtalet, som gör slut på det Första Korporationskriget. En kort tid av hopp inleds.

NERO

Men sedan upptäcks Nero, den tionde planeten, och återigen skickas Imperials conquistadorer iväg. De upptäcker och bryter Avvärandets Första Sigill. Den Mörka Legio-

nen sveper över mänsklighetens världar likt en lie och bringar med sig förstörelse, skräck och korruption. Monsteruösa arméer genomkorsar mänsklighetens länder. Det är bara Luna som inte faller.

DE MÖRKA APOSTLARNÄ

De mörka apostlarna blir kända. Mänskligheten ansätts från alla sidor av de fem demoniska syskonen: Ilian, Muawijhe, Semai, Algeroth och Demnogonis. Segern tycks oundviklig. Det är bara kardinalen som inte ger upp. Han sammankallar korporationerna och organiserar dem. De tar upp striden under skydd av Ljuset, ledda av kardinalen och

Brödraskapets soldater. Korståget kulminerar till slut i krigets apostels egna salar. Algeroth och kardinal Durand kämpar i ett dygn. Algeroth besegras... men kardinal Durand skadas dödligt.

TRONS TIDSÄLDER

I detta triumfens ögonblick gör mänskligheten sin största förlust. Men korståget fortsätter, och samlade under kardinalens banér tränger undan den Mörka Legionen. Nya katedraler byggs och Trons tidsålder börjar.

Brödraskapet arbetar aktivt för att upprätthålla segern. Allt omnämnande av den Mörka Legionen förbjuds. Mörkrets favor glöms bort, och konflikterna återuppstår. Imperials Bittra Fejd, Bauhaus tronföljds-krig: en ny tid av krig och död.

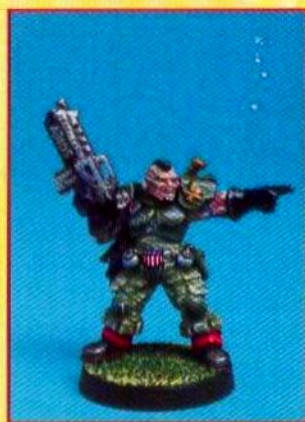
Och sedan grundas Cybertronic, en ny korporation baserad på tänkande maskiner. Stridsrobotar och cyborger sprider dess namn. Maktbalansen förändras. Nya störningar skapar nya krig. Och sedan dyker ett nytt citadell upp på Mars röda sand – citadellen är den Mörka Symmetrins bastioner. Mörkret har återvänt i mänsklighetens svagaste stund. Warzones tidsålder har börjat.



Solsystemet kontrolleras av de fem megakorporationerna. Alla de anställdas liv styrs från styrelserum och krigsministerier. Dagens regeringar finns inte längre kvar; det är girighet och vinstintressen som driver mänskligheten framåt. Megakorporationerna, något återhållna av Brödraskapets organiserade motstånd mot den Mörka Legionen, slåss vildsint för att få kontroll över solsystemets resurser.

CAPITOL

Capitol är den enda av korporationerna



som påminner om "ett vanligt" företag, fast med stora och välutbildade militära styrkor för sitt eget försvar och för att erövra nya länder. Capitols väpnade styrkor styrs av två principer: avskräckning och veder-

gällning. Genom att utnyttja dessa principer på ett klokt sätt har man kunnat upprätthålla kontrollen över större delen av Mars – «Capitols bakgård». Men hotet från den Mörka Legionen finns alltid där...

BAUHAUS

Bauhaus är en aristokratisk korporation och styrs av de fyra kurfurstarnas anrika familjer. Militärtjänsten är en hyllad tradition. Guld-



prydda uniformer och ceremoniella svärd är därför vanliga i mötesrummen i Bauhaus företagsimperium. Bauhaus väpnade styrkor förlitar sig på tunga vapen, välutbildade och

flexibla trupper. Bra pansar och hög kvalitet gör att Bauhaus kan behålla kontrollen över Venus.

MISHIMA

Mishima har alltid styrts av medlemmarna av Mishima-dynastin. Storfurst Mishima är överhuvudet, och under honom styrs verksamheten av hans tre barn, de tre arvfurstarna. Familjen, lojalitet, tradition och heder förankrar Mishima till Mercurius. Mishimas väpnade styrkor är organiserade i elitstyrkor bestående av lojala samurajer, de mystiska skuggvandrarna och dödsbringarna, samt Storfursten personliga livvakt Hatamoto.



IMPERIAL

Imperials «adel» består av ett hundratal klaner ledda av Hennes Högvördighet Victoria Paladine. Korporationen styrs som ett gammaldags kungadöme, och tradition och ära är extremt viktigt inom Imperial.

Imperial är den minsta korporationen, och de har därför begränsade militära styrkor. Den är uppdelad i en fast försvarsstyrkorna av Skyttegravssoldater, och ett stort antal mycket välutbildade elitförband, t. ex. de brömda Blood Berets och Golden Lions. Än mer fruktade är de vildsinta Wolfbane Commandos och Highlander Clan Warriors. Imperial har ingen hemvärld, men har istället etablerat baser överallt i solsystemet.



CAPITOL



BAUHAUS



MISHIMA



IMPERIAL



CYBER-TRONIC

THE
CARTELTHE
BROTHER-
HOODTHE DARK
LEGION

CYBER-TRONIC

Cybertronic liknar inte de andra korporationerna. De grundades egentligen på en enda dag, genom ett plötsligt övertagande av enorma bolagstillgångar. Cybertronic är

den yngsta av korporationerna. Dess styrelserum fylls av avhoppare från de övriga företagen. Militären är liten och fylld av högteknologiska vapensystem och elektroniska anordningar som är överlägsna de övriga korporationernas utrustning.



BRÖDRAS- SKAPET

Brödraskapet är en förenande kraft i en annars splittrad värld. Kardinalen är mänsklighetens andliga ledare. När allt annat verkar mörkt och hopplöst, finns

Brödraskapets och Kardinalens ljus där. Brödraskapet kontrollerar en stor del av mänskligheten genom sina mässor, missionärer och jakt efter kättare. Det är organiserat i de fyra direktoraten: Mystikerna, Inkvisitionen, Missionen och Administra-



tionen. Brödraskapets väpnade styrkor är många och varierade, och somliga av dem kan använda Konsten, en mäktig form av magi, i kampen mot den Mörka Symmetrin och försvaret av mänskligheten.

DEN MÖRKA LEGIONEN

Den Mörka Legionen är ondskan och Mörkret inkarnerat. Dess undersåtar består av allt det mänskligheten fruktar; ond magi, skräck, epidemier och vansinne. Den Mörka Legionen omgärdas av en aura, den Mörka Symmetrin, som är Legionens kraftkälla. Varje apostel representerar ett unikt mönster i den Mörka Symmetrin och ger varje apostels följeslagare olika förmågor beroende på vem de tjänar.



ILIAN — Väktarinnan av den Mörka Symmetrin — är den mäktigaste av apostlarna. Det finns det inget hon inte kan utföra med hjälp av den Mörka Symmetrin. Ilians tjänare kan skapa portaler till nya världar och hämta varelser från andra dimensioner.

MUAWIJHE

sprider vansinnet. Hans tjänare perverterar sinna och framkallar fruktansvärda syner. Tjänarna kan vandra mellan verkligheterna och olika dimensioner.



SEMAI — Föraktets Herre — spionerar på mänskligheten. Hans tjänare sprider missämja och misstro. Alla har någon gång hört hans viskningar om svek och kätteri.

ALGEROTH är krigets och förstörelsens apostel. I hans led marscherar de kraftigaste monstren med de tyngsta vapnen.

DEMNOGONIS är Förruttnelsens Apostel. Sjukdom och förfall är hans verktyg. Hans underhuggare sprider pesten varthän de färdas.

Warzone är ett figurslagsspel. Tanken bakom Warzone är att simulera striderna och konflikterna i *Mutant Chronicles* värld. Tennfigurer representerar soldater och monster i slagen, som utkämpas på bord fyllda med terräng. Varje strid är livsavgörande, där segraren höjer sin styrka i ära, och förloraren slinker undan i sin skam.

När du spelar Warzone kontrollerar du dina soldater och din motståndare kontrollerar sina. När det är din tur kan du välja vilka handlingar dina soldater ska utföra: ska de storma in i närstrid med sina bittra fiender? Eller ska de ta det lugnt och ta noggrant sikte med raketer och prickskyttegevär? Ska dina inkvisitorer och mystiker använda Konsten för att förbättra dina truppers försvarsförmåga, eller för att direkt anfalla Mörkets följeslagare? Ska din nefarit, den muskulösa bjässe som leder dina soldater ur den Mörka Legionen, utnyttja sin kraft att leda sina trupper, eller ska han hålla sig i säkerhet och istället anfalla ur skydd? Du agerar som din styrkas general och dirigerar truppförflyttningarna och avgör stridens utfall. Det är bara en försiktig och insiktsfull motståndare som kan vinna varje gång... Varje slag ger en ny chans att formulera strategier mot din motståndares taktik, och du bygger själv din armé och ditt eget slagfält.

ATT KOMMA IGÅNG

Det är lätt att börja med Warzone. Det enda du behöver är ett exemplar av Warzone-regelboken, några figurer och en 20-sidig tärning. Warzone-figurerna är inte dyra, och det är heller inte regelboken, så du kan lätt komma igång. En komplett armé kan bestå av vad som helst från tre-fyra figurer till flera hundra stycken (om du är verkligen ambitiös). Att välja ut och sätta ihop en styrka är bara början – du kan måla figurerna, bygga landskap, skapa varelser och fordon och därigenom upptäcka en helt ny hobby.



CAPITOL-FIGURER

OBS: På de svenska förpackningarna
börjar alla nummer med «26»



MISHIMA-FIGURER



CAPITOL



Infanterikapten med M50
automatkarbin
#9801



Infanterisergeant med M13
Bolter och Chainripper
#9802



Infanterisoldat med M89 tung
kulspruta
#9803



Infanterisoldat med M50
automatkarbin
#9501



Infanterisoldat med M50
automatkarbin
#9501



Infanterisoldat med M50
automatkarbin
#9501



Infanterisoldat med M50
automatkarbin
#9501



MISHIMA



Samurajhjälte med två
ceremonisvärd
#9811



Samurajledare med Shogun
automatkarbin och
ceremonisvärd #9810



Samuraj med Dragonfire tung
kulspruta och ceremonisvärd
#9812



Samuraj med Shogun
automatkarbin och
ceremonisvärd #9504



Samuraj med Shogun
automatkarbin och
ceremonisvärd #9504



Samuraj med Shogun
automatkarbin och
ceremonisvärd #9504



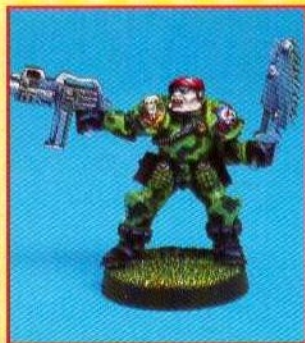
Samuraj med Shogun
automatkarbin och
ceremonisvärd #9504



IMPERIAL



Bloodberetkaptan med Mandible
hagelgevär
#9804



Bloodberetsergeant med
Interceptor och Chainripper
#9805



Bloodberetsoldat med
Deathlockdrum tung kulspruta
#9806



Bloodberetsoldat med Invader
automatkarbin
#9502



Bloodberetsoldat med Invader
automatkarbin
#9502



Bloodberetsoldat med Invader
automatkarbin
#9502



Bloodberetsoldat med Invader
automatkarbin
#9502



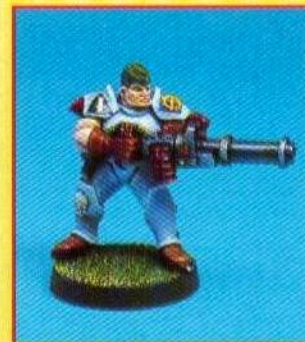
BAUHAUS



Husarkaptan med plasmakarbin
#9807



Husarsergeant med HG-14
hagelgevär
#9808



Husarsoldat med HG-80 tung
kulspruta
#9809



Husarsoldat med AG-17
Panzerknacker automatkarbin
#9503



Husarsoldat med AG-17
Panzerknacker automatkarbin
#9503



Husarsoldat med AG-17
Panzerknacker automatkarbin
#9503



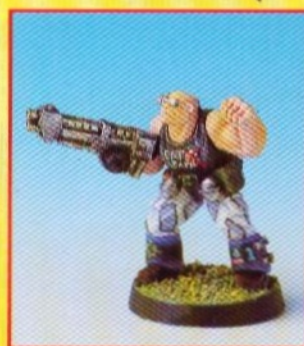
Husarsoldat med AG-17
Panzerknacker automatkarbin
#9503



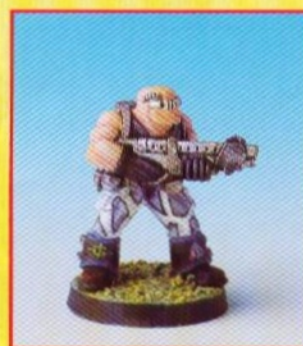
CYBER-TRONIC



Attila III-kyrassiär
#9614



Cybertronic chassörsergeant med
AR3000 automatkarbin
#9822



Cybertronic chassör med AR3000
automatkarbin
#9508



BRÖDRA-SKAPET



Mortificator med Mortissvärd och
MP-21 Nemesispistol
#9607



Inkvisitor från Brödraskapet
#9836



Brödraskapssoldat
#9512



DEN MÖRKA LEGIONEN



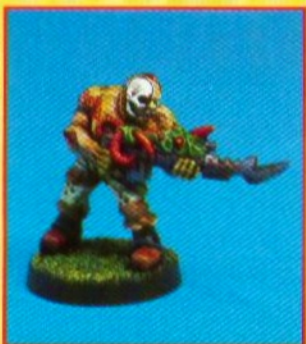
Valpurgius – nefaritmagus och
ärkemagus hos Alakhai
#9603



Algerothnefarit med
närstridsvapnet Azogar
#9602



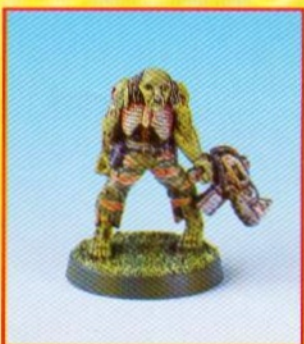
Pretorian stalker med Semais lie
#9605



Odöd legionär med Kratach
automatkarbin
#9505



Odöd legionär med Kratach
automatkarbin
#9511



Välsignad Legionär
#9506



Välsignad Legionär
#9506



Warzone simulerar de våldsamma slagfälten i *Mutant Chronicles* värld. Varje figur på bordet har en uppsättning egenskaper som beskriver dess förmågor och färdigheter. Vapen, fordon och utrustning har också en uppsättning siffror som anger deras kraft och talar om hur de ska användas.

ATT SÄTTA IHOP EN ARMÉ

Att sätta ihop en armé i Warzone är en fråga om att jämföra de relativa styrkorna och svagheter hos samtliga enheter i «din egen» korporation. Dessa styrkor och svagheter har poängsatts och poängen följer med varje figur. Kraftfulla figurer har höga poängvärden, och svagare figurer har låga värden. Det slutliga poängvärdet hos en figur beror på dess vapen och dess egenskapsprofil.

Det finns nio egenskaper som beskriver varje figur förutom dess poängvärde. De flesta egenskaperna har ett värde mellan 1 och 20.

- **NÄRSTRID** anger hur skicklig figuren är i närstrid, antingen genom att använda naturliga vapen (klor) eller närstridsvapen (t.ex. svärd eller bajonett).
- **ELDSTRID** är figurens förmåga att använda avståndsvapen (gevär och raketgevär) och kastvapen (granater).
- **KRAFT** talar om hur bra en figur kan använda sina magiska krafter. Om en figur har förmågan att använda den Mörka Symmetrin eller Konsten, så kommer dess Kraftvärde att tala om hur stor kontroll den har över denna förmåga. Det är bara de som kan använda den Mörka Symmetrin eller Konsten som har ett Kraftvärde.
- **LEDARSKAP** är ett mått på soldater-

EXEMPEL: EN BLOODBERETSOLDAT

NS	ES	KR	LS	HA	KP	ST	FF	RF	Poäng
12	14	—	14	3	1	0	9	24	22

nas mentala förmåga. Intelligens, nerver och viljestyrka räknas in under Ledarskap tillsammans med den allra viktigaste

komponenten: figurens disciplin, hängivelse och mentala styrka. Figurer med högt Ledarskapsvärde är inte lika utsatta för den Mörka Symmetrin, Konsten, rädsla eller panik som figurer med ett lägre värde.

- **HANDLINGAR** anger reflexer och reaktionsförmåga. En liten och snabb figur rör sig snabbare än en långsam och klumpig varelse, så därför har den fler handlingar. En figur kan utföra lika många handlingar under en runda som anges under HA.
- **KROPPSPOÄNG** talar om hur mycket skada figuren tål. Hårda figurer har flera KP, medan normala figurer bara har ett.
- **STYRKA** är precis vad det låter som: hur stark figuren är. Varelsor med ett högt



styrkevärde gör extra mycket skada med närstridsvapen, och kan använda riktigt tunga avståndsvapen.

- **FÖRFLYTTNING** visar hur långt en figur kan röra sig. För varje handling som används till förflyttning kan figuren röra sig så många centimeter som anges under FF.
- **RUSTNINGSFAKTORN** talar om hur väl skyddad figuren är mot skada. Det är normalt över 20. En figur med en hög Rustningsfaktor är väldigt svår att skada.

GRUPPEN

När man ställer upp sin armé på bordet ska man arrangera figurerna i enheter. Varje enhet innehåller mellan 2 och 10 figurer, vanligtvis ledda av en gruppleddare av något slag. Figurerna i en enhet måste hålla sig i närheten av varandra, vilket innebär att de aldrig får vara längre än 18 cm bort från gruppleddaren. Innan några skador har uppstått är detta sällan något problem, men så snart striden börjat kan en enhet med flera dödade figurer gripas av panik eller vilja fly från slagfältet, vilket löser upp strukturen och jagar iväg de förskräckta medlemmarna mot säkerheten någon annanstans.

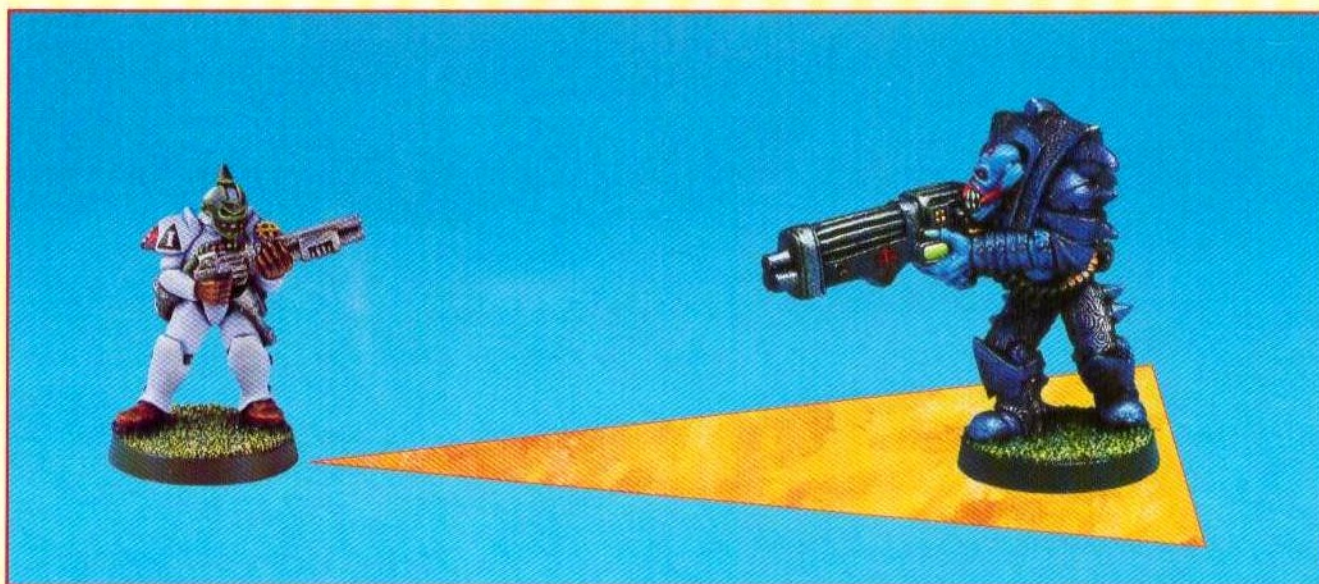
Varje figur på bordet kan utföra ett givet antal handlingar varje runda, enligt vad som anges under HA. De flesta figurer har tre handlingar, så vi kommer att utgå från



detta för ögonblicket. De handlingar en figur kan utföra är det man normalt förväntar sig att en soldat ska kunna göra: flytta, skjuta, sikta, ta stöd, närstrid, vänta, gömma sig, etc. (Om du vill att en figur ska göra något som inte täcks in av reglerna är det lätt att

improvisera.) Ett kast med en 20-sidig tärning avgör resultatet i de flesta fall: om figuren skjuter måste du slå lika med eller lägre än Eldstridsvärdet; om en figur gör ett närstridsanfall måste du slå lika med eller lägre än Närstridsvärdet.

STRIDSEXEMPEL



Som ett exempel kan vi föreställa oss en strid mellan en husarsergeant från Bauhaus beväpnad med ett hagelgevär och en Pretorian Stalker med en Semais lie (en väldig bärbar kanon). Husarsergeanten har tidigare lett en välutrustad elitstyrka, men Stalkerns allierade krossade den styrkan innan de själva sändes tillbaka till sin skapare (förmodligen Algeroth, på tal om ingenting). Sergeanten är en mycket skicklig infanterisoldat som försöker skjuta ihjäl Stalkern innan den når fram till honom. Han slänger målmedvetet iväg flera skott med sitt hagelgevär.

I det här läget använder husarsergeanten alla sina tre handlingar för att skjuta. Hans Eldstridsvärde är 13, så han måste slå 13 eller lägre med den 20-sidiga tärningen för att träffa.

Ofta finns det saker i vägen — t.ex. buskar, stenar eller väggar —

som skymmer skottlinjen, men som synes ovan är skottfältet helt fritt. Husaren slår tre gånger med tärningen och får resultaten 15, 11 och 2, vilket innebär två träffar (11 och 2) och en miss (på 15).

Nu avgör man om träffarna har gjort någon skada på målet. För att ta reda på detta tar drar man vapnets skadevärde från målets rustningsfaktor. En Pretorian Stalker är en ondskefull biomekanisk konstruktion, så den har en hög Rustningsfaktor; 28. Hagelgeväret är inte konstruerat för att slå igenom pansrade mål, så dess skadevärde är bara 12. Stalkern måste därför slå lika med eller lägre än $(28-12=)$ 16 för att klara sig. Han slår och misslyckas – resultaten är 18 och 17! Stalkern tar två poäng i skada, men den är så kraftfull att den tål TRE skador; bara två träffar räcker inte för att fälla den!



Själva spelet är bara hälften av *Warzone*. Den andra hälften är figurmålningshobbyn. Dina figurer börjar som omålade men väldetaljerade metallfigurer, som du med hjälp av en pensel och lite färg kan förvandla till små konstverk.

och penslar behöver du bara en vass hobbykniv eller ett rakblad för att skära bort det «gjutskägg» som finns på alla tennfigurer.

EN ENKEL MÅLNING

Det är lätt att åstadkomma en enkel målning.

Det enda som krävs är att du är stadig på handen (något som kan tränas upp med lite övning) och en smula tålamod. De första stegen när man målar en figur är väldigt enkla.

GRUNDFÄRGEN OCH BASFÄRGERNA

Det första steget är alltid att lägga ett lager grundfärg på figuren. Vit grundfärg är aldrig fel. Detta gör att den «riktiga» färgen fastnar bättre och anger figurens grundton. Efter det målar du dit de huvudsakliga färgerna: hudfärg i ansikte och på händer, grönt för kamouflagekläder, svart för vapen, etc.

SKUGGNINGAR OCH HÖGDAGRAR

När färgen har torkat (tar ungefär en timme) kan du gå tillbaka med skuggningar och högdagrar. Lite mörkare hudton längst in vid musklerna, och lite ljusare högst upp, gör att formen förstärks och gör figuren mer tredimensionell.

DETALJER

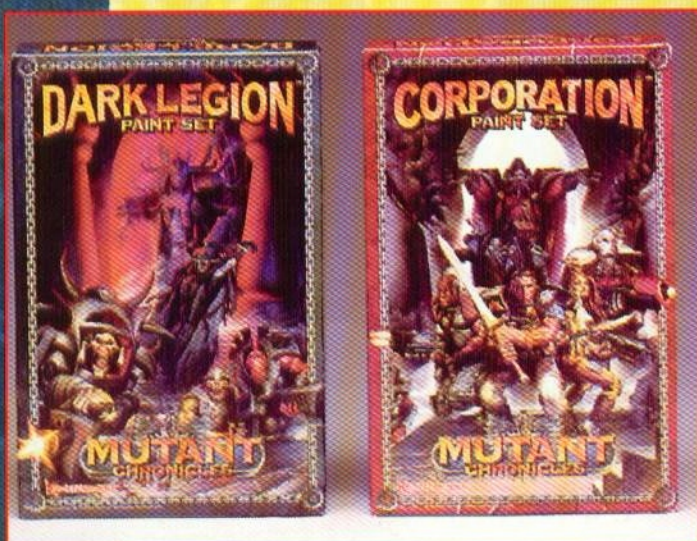
Sist målar man detaljerna: de bottenlösa pupillerna i den kyliga mördarens ögon, eller de digitala siffrorna i chassörens bioniska öga. Till att börja med kommer den här metoden att fungera bra, men allteftersom du får större erfarenhet kommer du att utveckla egna tekniker och en egen stil!

BASEN

För att ge mer känsla och realism åt figurerna kan man också skulptera ett litet «landskap» på figurens svarta plastbas. Använd gips eller Miliput. Om du sedan målar basen med jord- eller gräsfärger kommer du att få en figur du kan vara stolt över!



Så snart du har börjat samla en armé kommer du att vilja måla den. Det första steget är att skaffa rätt utrustning. Du behöver minst en pensel (när du blir bättre kommer du förmodligen att vilja ha flera olika för mer specifika målningsprojekt) och flera olika färger. Target Games distribuerar särskilda färgset speciellt framtagna för *Mutant Chronicles* (se bilden nedan). Färgerna är vattenbaserade och giftfria. Förutom färg



HUSARSERGEANT

STEG 1: Börja med att grundmåla med vitt. Grundfärgen ska målas med utspädd färg så att den inte «kleggar igen» figurens detaljer. Du kan sprutmåla grundfärgen eller måla dit den med pensel.

STEG 2: Nu lägger du på figurens grundläggande färger. Husaren är huvudsakligen blågrå, så börja med att blanda till en passande kulör. Ta några droppar blå färg och placera dem i en liten burk eller på ett kraftigt papper. Blanda i lite vitt tills du får fram den rätta blågrå nyansen. Måla hela husarens rustning med den här färgen. Den högra axelplåten ska vara röd, medan skor, vapen och kommunikationsenheten (på husarens rygg) målas svarta. Ansiktsmasken är grön, Bauhauslogon är gul och handskena är bruna.

STEG 3: Nu lägger du på SKUGG-
NINGAR och HÖGDAGRAR på figuren. Blanda vitt med en liten mängd blått. Måla med detta på rustningens stora plana ytor, medan du låter springorna mellan rustningsdelarna behålla den mörkare blå nyans du målade innan. Måla hagelgeväret i en metallisk färg, till exempel silver. Måla grönt på sladdarna som slingrar sig ut från kornheten och lägg en antydning av brunt på stövlarna. Ju fler nyanser, desto bättre resultat.

STEG 4: De avslutande detaljerna kräver tålmod och försiktig penselföring. Blanda grönt med en aning gult och måla i kanterna på ansiktsmasken. Detta ger ett övertygande tredimensionellt utseende, som om ljuset reflekterades på de högt liggande kanterna. Blanda gult och brunt och måla handsken och skor. Måla tunt, så att färgen under skiner igenom. Lägg små prickar av svart i de nersänkta delarna av hagelgeväret för att antyda skuggor. För att till slut ge rustningen en enhetlig ton ska du blanda lite vit färg med vatten och måla detta jämnt över rustningens hela yta. Allra sist tar du den minsta pensel du har och målar dit de sista små pytte-detaljerna som ger figuren sin särart; logotyper, förbandsmärken, gradbeteckningar, kulhål, skrapmärken i rustningen, kamouflagemönster, och så vidare. Det är bara ditt tålmod som sätter gränsen!



STEG 1: GRUNDFÄRGER



STEG 2: BASFÄRGER



STEG 3: SKUGGOR OCH HÖGDAGRAR



STEG 4: DETALJER

PRETORIAN STALKER

STEG 1: Precis som med husarsergeanten börjar du med grundfärgen. Eftersom Stalkern ska ha en mörkare färgton kan du grunda med svart istället för vitt.

STEG 2: Lägg på basfärgen. Måla den nedre delen av rustningen mörkt grön och ett tunt lager av blått på huden. Låt springorna vara svarta för att antyda skuggor. Måla axelplåtarna och rustningskanterna i lila, och lägg sedan på en tunn blandning av vitt och gult på hornen. Kom ihåg att man alltid kan göra färgen tunnare med några droppar vatten. Annars händer det lätt att färglagret blir för tjockt och därmed alldeles skrovligt.

STEG 3: Blanda till en ljusare nyans av blått (blått och vitt) och lägg denna på huden för att markera «upphöjda» ytor. Måla lite orange runt hornen; blanda lila och vitt och använd detta för att markera kanterna på axelplåtarna och rustningen. (Precis som med husarkaptenens ansiktsmask ger detta en tredimensionell effekt.) Munnen målas röd och tänderna får en blandning av vitt och gult. Måla Semais lie med en metallisk färg, till exempel silver eller stål.

STEG 4: Nu börjar detaljerna bli tydliga. Måla lite vitt på tänderna. Skorna målas med en blandning av en metallfärg och blått, och knäna med en blandning av metall och lila. Markera munnen med ljusrött, och lägg sedan en liten punkt av rött i mitten av vardera ögat. Bajonetten målas med metallfärg, och de nedre delarna av rustningen får högdagrar i en ljusare grön nyans. För att skapa en verkligt metallisk känsla på vapnet kan man «torrborsta» det med hjälp av silverfärg. Doppa spetsen av en något bredare pensel i färgen och «stöt» sedan med penseländan mot en pappersbit flera gånger, tills det bara finns EN ANING metallfärg kvar på penseln. Sedan kan du «stöta» mot vapnet istället, så att du får ett vapen som ser metalliskt ut, men som ändå har behållit basfärgen! Prova detta på ett papper eller en annan figur några gånger, så att du lär dig tekniken. Vill du att vapnet skall se smutsigt och använt ut, kan du torrborsta med en brun färg i stället, och vill du att det skall se blodigt ut kan du använda röd färg.



STEG 1: GRUNDFÄRG



STEG 2: BASFÄRGER



STEG 3: SKUGGOR OCH HÖGDAGRAR



STEG 4: DETALJER

OBS: På de svenska förpackningarna börjar alla nummer med «26»



#9823

ENHETS- FÖRPACKNINGAR (4 figurer per förpackning)

- 9501 Capitolsoldater
- 9502 Imperial Blood Berets
- 9503 Bauhaus Hussars
- 9504 Mishima Samurai
- 9505 Algeroth Undead legionnaires – 1
- 9506 Demnagonis Blessed Legionnaires
- 9507 Imperial Wolfbane Commandos
- 9508 Cybertronic Chasseurs
- 9509 Capitol Special Forces
- 9510 Cartel Agents
- 9511 Algeroth Undead legionnaires – 2
- 9512 Brotherhood Troopers
- 9513 Algeroth Necromutants
- 9514 Ilian Templars
- 9515 Muawijhe Screaming Legionnaires
- 9516 Brotherhood Elite Troopers
- 9517 Semai Heretic Legionnaires



#9835



#9510

STORA FIGURER (1 figur per förpackning)

- 9601 Kardinal Dominic
- 9602 Algeroth, Nefarit
- 9603 Valpurgius, ärkemagus och Algeroth-nefarit
- 9604 Algeroth-razid
- 9605 Pretorian Stalker – 1
- 9606 Pretorian Stalker – 2
- 9607 Brotherhood Mortificator – 1
- 9608 Brotherhood Mortificator – 2
- 9609 Ezoghoul
- 9610 Demnagonis-nefarit
- 9611 Nefaritifursten Alakhai
- 9612 Demnagonis-kurator
- 9613 Imperial Necromower
- 9614 Cybertronic Attila III-kyrassiär
- 9615 Demnagonis-nefarit
- 9616 Ilian-nefarit
- 9617 Muawijhe-nefarit
- 9618 Muawijhe Zenithian



#9506

- Soulslayer
- 9619 Rams Air Cavalry
- 9620 Brödraskapet, Mystiker
- 9621 Brödraskapet, Keeper of the Art (konstens väktare)
- 9622 Algeroth, Immaculate Furie
- 9623 Semai-nefarit
- 9624 Semai, Callistonian Intruder
- 9625 Algeroth Bio Giant
- 9626 Cybertronic Eradicator Deathdroid
- 9627 Algeroth, ohelig mörsare
- 9628 Cybertronic TA6500 lätt spaningsfordon
- 9629 Brödraskapet, Death Angel
- 9630 Capitol KA-67 Great Grey
- 9631 Capitol Purple Shark
- 9632 Algeroth, merkurisk Maculator
- 9633 Cybertronic, Attila-variant

ENKLA FIGURER (1 figur per förpackning)

- 9801 Capitol Troopers, kapten – 1
- 9802 Capitol Troopers, sergeant
- 9803 Capitol Trooper med tungt vapen
- 9804 Imperial Blood Berets, kapten
- 9805 Imperial Blood Berets, sergeant
- 9806 Imperial Blood Beret med tungt vapen
- 9807 Bauhaus Hussars, kapten
- 9808 Bauhaus Hussars, sergeant – 1
- 9809 Bauhaus Hussar med tungt vapen
- 9810 Mishima Samurai, ledare
- 9811 Mishima Samurai, hjälte
- 9812 Mishima Samurai med tungt vapen
- 9813 Imperial Wolfbanes, hövding
- 9814 Imperial Wolfbanes, hjälte
- 9815 Imperial Wolfbane med tungt vapen
- 9816 Capitol Sea Lions, sergeant
- 9817 Capitol Sea Lions, hjälte
- 9818 Capitol Sea Lion med tungt vapen

- 9819 Capitol Free Marines, sergeant
- 9820 Capitol Free Marines, hjälte
- 9821 Capitol Free Marine med tungt vapen
- 9822 Cybertronic Chasseurs, sergeant
- 9823 Cybertronic Chasseurs, hjälte
- 9824 Cybertronic Chasseur med tungt vapen
- 9825 Bauhaus Hussars, hjälte
- 9826 Capitol Troopers, kapten – 2
- 9827 Imperial Wolfbanes, hjälte med hagelgevär
- 9828 Capitol Troopers, hjälte
- 9829 Bauhaus Hussars, sergeant – 2
- 9830 Capitol Troopers, sergeant – 2
- 9831 Imperial Blood Berets, sergeant – 2
- 9832 Algeroth Necromutant – 1
- 9833 Algeroth Necromutant – 2
- 9834 Algeroth Centurion
- 9835 Brödraskapssergeant
- 9836 Brödraskapsinkvisitor
- 9837 Brödraskapssoldat med tungt vapen
- 9838 Ilian Templar
- 9839 Brotherhood Elite Trooper, sergeant
- 9840 Brotherhood Elite Trooper, med tungt vapen
- 9841 Mörka Legionen, kättare
- 9842 Brotherhood Sacred Warrior – 1
- 9843 Brotherhood Sacred Warrior – 2
- 9844 Brotherhood Sacred Warrior – 3
- 9845 Brotherhood Sacred Warrior, sergeant
- 9846 Brödraskapet, lönnmördare
- 9847 Brödraskapet, Valkyria – 1
- 9848 Brödraskapet, Valkyria – 2
- 9849 Brödraskapet, Vestal
- 9850 Brödraskapet, Inquisitor Majoris

För mer information om hur du kan få tag på ett exemplar av Warzone, kan du kontakta:

Scan: Psybiorg
PDF: Jonas

Target Games AB
Box 4628
116 91 STOCKHOLM

E-post: warzone@target.se. Tyvärr har vi inte möjlighet att svara på frågor per telefon.